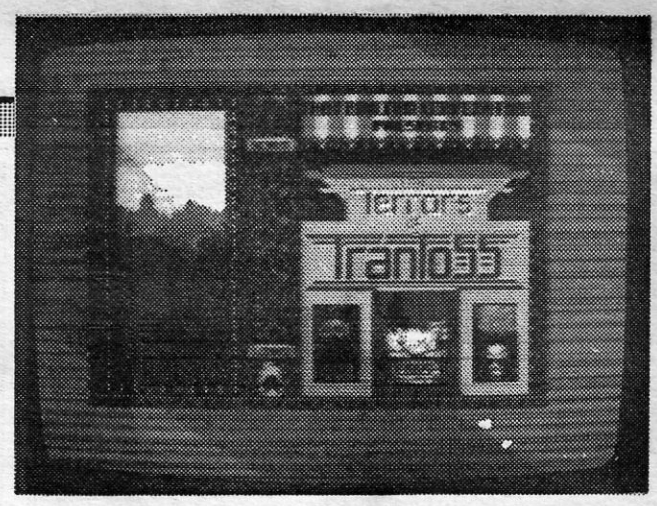
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

«TRANTOSS» DÁ BOA AVENTURA



TÍTULO: The Terrors of Trantoss
MÁQUINA: Spectrum

Com bastante atraso, já que foi um jogo lançado faz agora um ano, chega-nos *The Terrors of Trantoss,* uma aventura de texto e gráficos de assinalável interesse e boa apresentação, ideal para quem anda a praticar para histórias mais complicadas. Os comandos são simples e lógicos, há um TAKE ALL eficaz, que poupa tempo e resolve muitas situações rapidamente, e só o EXAMINE é que falha um pouco, mas temos visto muito pior e com mais pretensões.

A história passa-se na região de *Hapshal,* a sul das montanhas de *Mortran,* onde os habitantes de uma aldeia vivem aterrorizados. Sucede que, em tempos, e segundo as lendas, um feiticeiro, *Trantoss,* pelos sábios de Vane fora banido para as montanhas pelos *Sábios de Vane,* que partiram aos bocados, eespalhando-os, a maça de ouro que conferia a *Trantoss* os seus poderes. Agora, coisas estranhas estão a passar-se: apesar de os aldeões se fecharem a sete-chaves, durante a noite, faltam sempre alguns de manhã. Os velhos da aldeia, lembrados das antigas lendas, pensam que *Trantoss* arranjou maneira de reunir os fragmentos da sua massa e está a recuperar os poderes. Urge travá-lo, enquanto é tempo, e destruir de novo a massa.

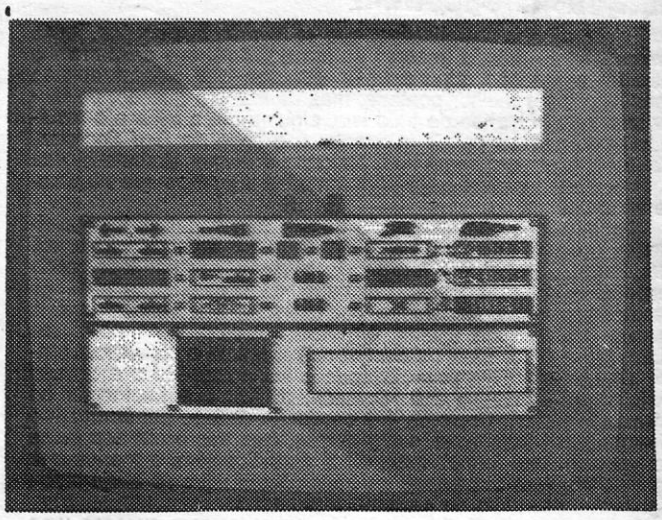
O problema está em arranjar um voluntário, que se dispunha a tão perigosa aventura, mas, finalmente, um lenhador, *Lobo,* oferece-se para a missão, na qual será acompanhado pelo seu irmão, *Scarn.* E, aqui, reside um dos atractivos do jogo, pois cada um tem a sua personalidade e podemos juntá-los ou separá-los consoante as exigências da história, que levará os dois irmãos até às montanhas.

A apresentação de *Trantoss* é original e agradável, com o «écran» dividido em três áreas: a da esquerda representa o local em que a personagem se encontra, com gráficos bastante bem executados, a coluna do meio mostra os dois irmãos (aquele que controlamos aparece em amarelo e o outro, em verde, se estiver no mesmo local, ou em azul, se se encontra noutro local e à direita temos a área de texto, bem concebida.

A história começa no centro da aldeia e, antes de pôr as personagens a caminho é melhor equipá-las para a viagem, entrando (ENTER HOUSE, por exemplo) nos edifícios vizinhos. Na taberna, por exemplo, um homem oferece-se para os guiar, a troco de dinheiro, e será de considerar se devemos, ou não, aceitar a sua proposta. De qualquer forma, o ideal é sempre examinar tudo o que se encontra em cada sala ou local e não deixar nada por verificar ou abrir. A partir daqui, a aventura é vossa.

GÉNERO: Aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

AFUNDE OU SALVE O «BISMARCK»



TÍTULO: Bismark
MÁQUINA: Spectrum

Os «puristas» de jogos de guerra não gostarão muito de *Bismark,* e talvez tenham alguma razão, já que introduzir sequências de *arcade* no programa se revelou um compromisso desnecessário por parte da *PSS,* a conhecida editora deste género de jogos. Por outro lado, e apesar de as circunstâncias históricas estarem fielmente reproduzidas, as sequências de acção permitem jogar um pouco contra isso, pelo factor adicional que introduzem. Não que sejam difíceis, mas por fornecerem ao desenvolvimento do programa um outro ângulo de perspectiva.

Bismarck baseia-se na curta vida do navio que foi o breve orgulho da Marinha de Guerra alemã: o navio foi posto em serviço activo em 18 de Maio de 1941 e, apesar de ser considerado inafundável, foi metido a pique pelo *King George V,* da armada britânica, a 27 desse mês. O *Bismarck* era um navio moderno, poderosamente armado, superior à generalidade dos vasos de guerra contemporâneos, e a sua missão era manter ocupada a Marinha da Grã-Bretanha no Atlântico, enquanto o seu companheiro, o *Prince Eugen,* atacaria e afundaria comboios aliados com reduzida oposição.

O movimento do *Bismarck* e do *Prince Eugen* foi detectado prematuramente, graças a mensagens interceptadas, foi depois avistado por aviões britânicos e a sua breve carreira resumiu-se a uma desesperada tentativa para furar o bloqueio de parte considerável da Armada britânica, à qual Churchill dera uma ordem muito precisa, «Afundem o *Bismarck*». O navio alemão aparece, portanto, no topo do mapa de jogo, no início, um bloco isolado, enquanto o resto do mar está cheio de navios ingleses. A tarefa é trazê-lo para «baixo», o menos possível danificado, e com alguns inimigos afundados, se possível — isto de desempenharmos o papel do seu comandante —, ou impedi-lo a todo o custo de atingir o seu destino, se a nossa escolha foi o comando da esquadra britânica. Incidentalmente, este último desempenho é um pouco mais fácil, já que a verdade histórica joga a nosso favor, pelo que se tornará mais aliciante metermo-nos na pele do capitão alemão e tentar passar para o Atlântico Sul.

O jogo é comandado, na sua grande parte, pelo que designa de *com-box,* uma janela com ícones, oü por outros ícones, podendo passar-se da «posição de comando» ou da «informação meteorológica» para as «posições de combate», e vice-versa, mas estas últimas são obrigatórias quando dois navios estão ao alcance. Nesse caso, temos como que a visão da ponte de comando e podemos manobrar dois canhões, dando-lhes a elevação e direcção necessárias, atirar torpedos ou aceder a outros comando, «iluminando» os ícones respectivos na *com-box.* Da mesma forma, poderemos também desencadear ataques aéreos, já que a esquadra britânica inclui um porta-aviões, e nesse caso é diferente o *screen.*

O jogo é um pouco confuso a princípio, para quem não dispõe das indispensáveis instruções — e aqui se lamenta uma vez mais o sistema de «pirataria» em que vivemos, em que já nem sequer há o «cuidado» de fornecer fotocópias do, nesta circunstância, pormenorizado manual que a PSS fornece com o programa —, mas, com um bocado de paciência, e por tentativas, consegue-se interpretar a generalidade dos ícones e o seu modo de funcionamento. Note-se, por exemplo, que a silhueta de navio que aparece na parte inferior do «écranÚ mostra os danos sofridos e a forma como podem agravar-se (por fogo, por exemplo), sendo necessário combater as chamas, enquanto se interrompe a acção de combate. E, a propósito, o *Bismarck* pode suportar 99 pontos de danos, antes de se afundar.

Bismarck tem interesse para os apreciadores do género, sobretudo para os mais impacientes, já que não exige as longas horas requeridas por programas como *Arnhem* ou *Vulcan,* mas, sinceramente, preferimos este último formato. É evidente que *Bismarck* também permite o estabelecimento de diversas tácticas — e uma delas, quando jogamos a parte alemã, é mantermo-nos sob as nuvens, para evitar detecção aérea, depois de consultarmos o beletim meteorológico —, mas as próprias características do jogo não permitem grandes rasgos. De qualquer forma, lembremos tratar-se de um navio isolado contra uma esquadra, e isso reduz, necessariamente, as possibilidades.

Em termos de interesse, como referimos, desempenhar este último papel revela-se mais trabalhoso, mas compensa um pouco.

GÉNERO: Jogo de guerra/simulação
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar por apreciadores do género.

BÁRBARO DRAX SALVA PRINCESA

TÍTULO: Barbarian
MÁQUINA: Spectrum

Mais um jogo de luta e vale-tudo, mas com algumas características de relativo interesse, que fazem sair um pouco da média geral de programas do género, embora sem grandes rasgos de imaginação.

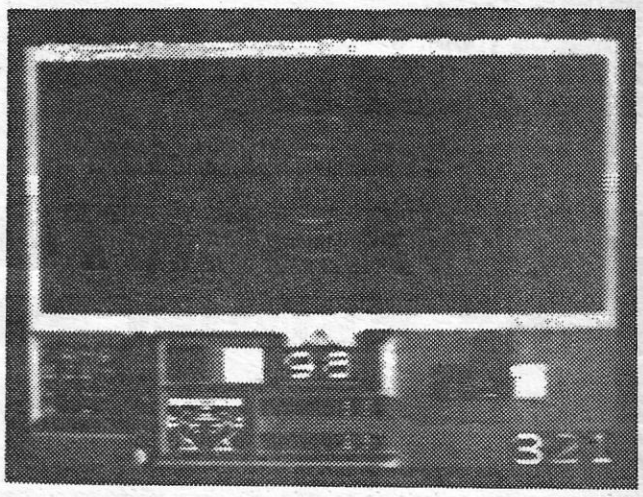
A história é típica: há uma cidade, uma bela princesa, *Mariana,* e um feiticeiro mau como todos os da sua espécie, *Drax* de seu nome, que quer a bela para si. Ou lha entregam, ameaça, ou males terríveis cairão sobre a cidade. Descobre-se, no entanto, que o feiticeiro, apesar de tudo, não é tão mau como o pintam, pois permite que a cidade envie contra os seus guerreiros e ele próprio um campeão. Se o campeão o derrotar, fica o problema resolvido para a princesa. O pior é que todos os campeões foram mortos, um após outro, e toda a gente está já a perder a esperança, quando aparece um misterioso bárbaro, vindo de algures, que se dispõe a combater *Drax.* Já adivinharam quem vai tomar conta do bárbaro e, agora, passemos ao jogo.

Um modo de prática permite treinar os golpes disponíveis (as teclas são definíveis) e é bom usá-lo, já que os guerreiros que vamos enfrentar a seguir, o o próprio *Drax,* não são para brincadeiras. Em cada nível os gurreiros são mais difíceis de bater e boa destreza nos dedos e golpe de vista para aplicar os melhores golpes tornam-se indispensáveis. São quatro níveis — reparem no pormenor do corpo do guerreiro morto a ser levado —, cortar a cabeça ao adversário é de regra, até que, no final, *Drax* aparece, usando como armas a sua magia. Há que evitá-la, claro, e dar-lhe o mesmo fim que aos outros, para que a princesa fique salva da «sorte pior que a morte». Fim da história e de jogo.

Os gráficos, diga-se de passagem, são bem executados, a animação resulta, os comandos (quer os simples, quer os de combinação de teclas) dão boa resposta e, no conjunto, *Barbarian* entretém um bocado. O pior é que, ao chegar ao fim, acabamos por perder o interesse por voltar a carregá-lo.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: Ver antes de comprar

UMA COLMEIA CONSTRUÍDA COM GÉNIO



TÍTULO: Hive
MÁQUINA: Spectrum

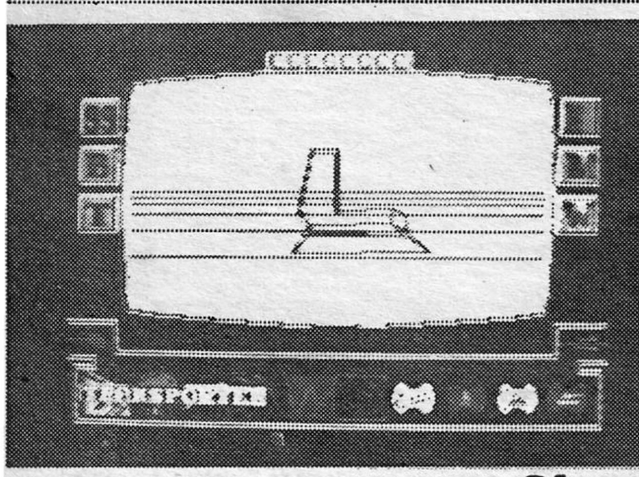
Um aviso inicial: quem detestar jogos extremamente complexos é melhor não pegar sequer em *Hive,* quem se sente pouco à vontade em intermináveis labirintos, decerto preferirá outros cenários, e aqueles que não conseguirem instruções bem farão se desistirem à partida, a menos que sejam de uma persistência a toda a prova. E há ainda outra coisa: lembram-se de *Gyron,* esse fabuloso conjunto de labirintos que levou mais de ano e meio a programar e ocupou toda uma equipa de matemáticos? Pois bem, *Hive* é da mesma equipa (que também fez a «tradução» de *Elite* para o Spectrum) e os conceitos matemáticos que estão na base de *Hive* são os mesmos que deram forma a *Gyron.*

Hive pode apenas ser descrito como um labirinto de extrema complexidade, muito difícil de mapear, apesar de termos aqui ajudas que não havia em *Gyron,* como «marcadores» (de facto, são algarismos) que podem largar-se em certos pontos do percurso, para sabermos que já por aí passámos. Gráficos lineares em 3 D (*wire-frame*) constroem uma interminável série de túneis, que representam uma colmeia (*hive*), em que habitam seres de um qualquer planeta distante. Quanto a nós, tripulamos uma nave de combate que se introduziu nos túneis e terá agora que sair, após destruir os inimigos, evitando a sua própria destruição ou captura. Por exemplo, o encontro com uma determinada figura implica a prisão, e só possuindo uma chave de lá podermos sair, mas, para isso, é preciso ter agarrado primeiro a chave. Aliás, há diversos objectos que podem e devem ser apanhados — seleccionando o ícone indicado na parte direita da janela inferior —, desde chaves até escudos de protecção, passando por um mecanismo que «congela» os insectos da colmeia por algum tempo e por um outro que permite agarrar objectos, mesmo que estejam fora do alcance imediato.

Perdermo-nos no labirinto é o que há de mais fácil, apesar dos três marcadores de que dispomos e dos códigos automáticos que aparecem indicados na janela do lado esquerdo. Esses códigos correspondem a «portas» nos túneis e, introduzindo-os, voltamos ao mesmo local (convém tomar nota deles). Estas ajudas, no entanto, não vão facilitar muito a missão, diga-se desde já, e pela nossa parte perdemo-nos irremediavelmente ao fim de pouco tempo.

Como jogo-diversão, *Hive* tem, certamente, os seus contras, mas, como programa, ou exercício de programação, é espantoso, de facto. A velocidade conseguida (podemos aumentá-la ou diminuí-la), quando vamos «lançados» pelos túneis é um exemplo perfeito do que pode «extrair-se» de um Spectrum, se o soubermos usar convenientemente. É pena que o uso da cor não tenha melhor aproveitamento, com os gráficos dos túneis e objectos mais claros, de forma a distinguirem-se melhor, mas, mesmo assim, é um grande programa, se bem que jogo de interesse limitado.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 10 (pela programação)
DIFICULDADE (1-10): 10
CONSELHO: Ver antes, mas comprar



ESCORPIÃO POUCO MANEJÁVEL

TÍTULO: Red Scorpion
MÁQUINA: Spectrum

Existem jogos complicados, que se tornam fascinantes, jogos razoavelmente difíceis (mesmo de tiro ao alvo), que despertam e mantêm a atenção, alguns muito directos, que exigem apenas bons reflexos e melhor pontaria, mas de vez em quando, ao tentar criar-se um híbrido de tudo isto, alguma coisa falha e o resultado pode ser um pouco frustrante: é o caso de *Red Scorpion*, que, sendo um programa bem pensado e melhor executado, fica aquém do que seria desejável perante os objectivos que se parece ter proposto.

Semelhanças com outros do género tem várias e, inevitavelmente, ocorrem referências a *Tau Ceti* ou *Academy, Starglider* ou, até, *Zoids*, já que, em termos de gráficos, por um lado, e no respeitante a certas ideias, por outro, há semelhanças que são demasiado óbvias. Repare-se, por exemplo, nas «ondas» que é preciso interpretar e ajustar, em *Red Scorpion*, e pense-se em *Zoids* (só que, no caso de *Scorpion*, é diferente o objectivo, trata-se de ajustar as «ondas», usando o ícone respectivo e teclado «V», para ter acesso aos «écrans», de forma a interceptar os mísseis inimigos). De resto, é a condução do jogo por ícones e o «hermetismo» das letras e algarismos, que aparecem aos lados do «écran», que tornam mais difícil este *Scorpion*, a menos que se disponha das indispensáveis instruções ou que se atinja o seu significado por meio de paciente exploração.

O objectivo de *Red Scorpion* é comandar com sucesso uma nave de assalto, que percorre o sistema *Bombyx*, tentando destruir os invasores do planeta *Necron*, que procuram controlar o valioso minério *Talanite* aí existente. A missão não é fácil e corre-se facilmente o risco de destruir instalações e máquinas dos residentes do planeta (que são nossos aliados), conduzindo o comando a um tribunal militar em menos tempo do que levou a carregar no botão de «disparo». Desta forma, convém prestar boa atenção à demonstração inicial, em que são identificadas, na parte inferior do «écran», as instalações e alvos que podemos encontrar. Aí se distinguem amigos de inimigos, o que será útil mais adiante, para evitar fatídicos enganos.

Distinguir os inimigos também nem sempre é fácil, já que as condições de luz têm a sua importância em cada lugar e, assim, poderemos ter de usar raios infravermelhos, ultravioletas ou microndas, além da luz natural, para os localizar, quer à superfície, quer enterrados. Para isso, seleccionam-se os ícones respectivos, na parte inferior direita do «écran» (com «Shift»), enquanto os ícones do lado esquerdo são accionados pelas teclas da fila inferior do mesmo lado («Space» para sair).

O jogo acaba por tornar-se monótono, neste meio caminho em que ficou entre o uso intensivo de ícones e o vulgar tiro ao alvo, como se os programadores não tivessem sabido decidir-se a sério por uma modalidade ou outra, e neste sentido falha bastante. Avançar («Y») ou recuar («H») na superfície das luas mostra que houve aqui talento de programação um pouco desperdiçado, apesar do recurso fácil ao amarelo e negro para evitar misturas de atributos, e devemos acrescentar que nos cansámos rapidamente. Antes os «originais».

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

SALVAMENTO PARA ESQUECER

TÍTULO: Octagon Squad
MÁQUINA: Spectrum

Jogos em que se trata de salvar prisioneiros, reféns ou coisas no género abundam e alguns têm até interesse, ou são mesmo bons, mas *Octagon Squad* é para esquecer rapidamente e não pensar mais nele, até porque é praticamente injogável sem instruções e não as conseguimos encontrar.

O «écran» é dividido em várias partes, estando a parte esquerda ocupada por uma série de ícones, cujo significado acaba por se descobrir com um bocado de paciência, já que numa janela de mensagens, na parte superior, se indica o modo que activámos. O pior, em termos de jogo, nem sequer é isso: na parte direita do «écran», ao alto, temos um mapa parcial do labirinto em que nos encontramos, e em baixo a zona de pormenor, em que é suposto deslocarmos a personagem que controlamos. E dizemos é suposto, porque a animação é coisa que não existe no *sprite*, isto é, este fica imóvel, enquanto o fundo se desloca, para dar a ilusão de movimento. O efeito é francamente mau.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 4
DIFICULDADE: Bastante, sem instruções
CONSELHO: A evitar

Linha a linha...

MATERIAL para *Linha a Linha* continua a não faltar e hoje abrimos com uma extensa carta do *Erico Vieira da Rocha*, com sugestões e correcções a programas que aqui têm sido publicados. Devemos dizer que consideramos muito positiva a sua intervenção e, por isso, publicamos na íntegra o que nos enviou. A sua morada, no caso de alguém (especialmente o *Jorge Torres*, estar interessado em contactá-lo, é a seguinte: Rua Movimento das Forças Armadas, 6 — Samouco 2870 MONTIJO. E segue a carta:

«Grão a grão... enche a galinha o papo. Também: Linha a Linha... se vão adquirindo conhecimentos.

Se foi esta a ideia que presidiu à criação desta rubrica, compete-nos a nós, leitores, fazer deste espaço algo mais do que um mero repositório onde se abandonam os nossos programas (eu ia dizer, despejam) com erros e gralhas que nunca mais se corrigem; com técnicas de programação pouco cuidadas que ninguém ousa alterar. Até parece que o fito de cada um de nós não é a publicação do programa mas, sim, o aparecimento do nosso nome no jornal. Vou tentar quebrar este enguiço começando por corrigir os meus próprios programas a que se seguirão os programas de outros leitores.

Vamos aos meus publicados a 2/5/87:

Programa CONVERSOR (foi um erro ou antes, uma falta minha): Linha 14Ø — Após a instrução COPY leva: GO TO CODE "("

Programa CARREGADOR HEX:

1 — Alterações

Linha 12Ø FOR N=1 TO LEN C$ STEP 2: LET T=T+16 ★ FN H (C$(N))+ FN H (C$(N+1)): NEXT N

Esta alteração permite obter a soma de verificação em decimal enquanto como está dá a soma dos códigos dos caracteres.

Linha 2ØØ IF L=22 THEN BEEP .5,4: PRINT # Ø; AT Ø, Ø; "ECRAN CHEIO, QUER GRAVAR OU CONTINUAR? (G/C)": GOTO (2Ø AND INKEY$="G")+(—14Ø AND INKEY$="C")+2ØØ

2 — ACRESCENTOS:

Linha 22Ø INPUT "NOME PARA GRAVAR => "; Z$: INPUT "ENDEREÇO INICIAL => "; X: INPUT "COMPRIMENTO (BYTES)=> "; Y: SAVE Z$ CODE X, Y: GOTO 6Ø

Linha 95 IF C$= "G" THEN GOTO 22Ø

Linha 75 PRINT AT L, Ø; E

Como consequência da linha 75, as linhas 15Ø, 16Ø, 17Ø, passam a:

15Ø ... THEN PRINT AT L, 6; C$ ...
16Ø ... THEN PRINT AT L, 6; C$ ...
17Ø ... THEN PRINT AT L, 6; C$ ...

As reticências significam que o resto das linhas se mantém.

Programa LISTAGEM HEX

Linha 8Ø LET t=t+a

Assim dá a soma de verificação em decimal.

Uma vez tudo arrumado (por agora) vou tentar explicar o porquê desta insistência no HEX.

Os sistemas electrónicos dos computadores são todos baseados num conceito binário, ou seja a presença ou a ausência de um sinal eléctrico, portanto, 1 para a presença, Ø para a ausência.

Para a manipulação dos dígitos Ø a 9 do sistema decimal, os circuitos electrónicos do computador teriam de ser capazes de operar com 4 «bits» (com 3 «bits» o máximo é 7). Como, porém, com 4 «bits» é possível obter 16 combinações diferentes, daí, que, para não desperdiçar os restantes 6 «bits», tenha surgido um sistema de numeração com base 16. Gostaria de recordar que de esses seis «bits» não fossem aproveitados, os 48 K de RAM do Spectrum ficariam reduzidos a 32 K!

Se no «HARD WARE» tudo tem sido encaminhado no sentido do aumento da capacidade da memória, no «Software» é forçoso que se reduza o consumo dessa memória.

É neste sentido que eu me atrevo a pegar no programa de HISTÓRIA, do *Jorge Torres* (8/5/87), a quem eu peço desculpa, e tentar dar-lhe uma nova roupagem: o programa do *Jorge gasta 311* «bits» por cada pergunta/resposta típica de 1+1 linha. O meu gasta *67* «bits» e faz a mesmíssima coisa. Isto significa que se o Jorge utilizasse toda a memória disponível poderia fazer *133* perguntas/respostas de 1+1 linhas e eu poderia fazer *610*?

Gostaria de que o meu programa fosse publicado enquanto o assunto está «quente».

Quanto ao FICHEIRO, do *Bruno Barão* (18/4/87), gostaria de lhe dar uma volta, mas, com ficheiros comerciais tão bons não vale a pena perder tempo com este que nem sequer permite corrigir um campo de uma ficha. O *Bruno Barão* que me desculpe, mas eu sinto-me na obrigação de avisar os leitores menos conhecedores da programação em Basic, de que este programa é um exemplo óptimo de como não se deve programar. E, como eu não gosto de deixar as coisas a meio, passo a fazer uma pequena análise do programa:

O *Bruno* dimensionou o programa para 250 fichas, com uma «String» para cada campo da ficha.

Reservou 25 «bits» para o título. São raríssimos os programas com um título desse comprimento. Logo, um grande desperdício, já que se lá não tiver letras tem os espaços.

Reservou 25 «bits» para o género. 10 chegavam.

Reservou 999 contagens do contador do gravador para 250 títulos. Só aqui desperdiçou 2247 «bits».

Para as datas reservou 40 «bits» quando só são necessários 8. Desperdício de 32×250=8000 «bits».

Adiante

Gravar as fichas por campos (A$, B$ etc.) representa 10 gravações com os 10 «Headers» respectivos que, a 8 segundos cada dá 1.20 m. de tempo e de fita gastos inutilmente!..., etc, etc.

Um programa para esquecer. Desculpa *Bruno*.

Gostaria de que «A Capital» corrigisse as gralhas do biorritmo (10/4-/87) e do calendário (24/4/87). Este último tem a fórmula dos anos bissextos incorrecta. Creio que os anos que iniciam os séculos, embora múltiplos de 4, não são bissextos com a excepção dos múltiplos de 400 que o são. A fórmula não contempla essa excepção.

Segue-se um programa de HISTÓRIA em que foi suprimida a irmandade entre Álvares Cabral e Álvares Pereira pois que o primeiro nasceu mais de um século depois do segundo!»

```
   1 REM **Autor JORGE TORRES**
   2 REM **Revisao ERICO ROCHA**
  10 CLS : BORDER 5
  20 FOR n=1 TO 5
  30 PRINT "************HISTORIA
************";AT 4,2;"Sabes quem
  40 GO SUB n*100
  50 PRINT AT 8,2;"Nao?!!"
  60 PRINT #0;AT 0,0;"Tecla ""EN
TER"" e saberas       ": PAUSE 0
  70 PRINT AT 8,2;"Foi ";
  80 GO SUB n*100+50
  90 PRINT #0;AT 0,0;"Tecla ""EN
TER"" para continuar ": PAUSE 0
  95 CLS : NEXT n
 100 PRINT "foi o primeiro rei d
e Portugal?": RETURN
 150 PRINT "D. Afonso Henriques,
 filho de D. Henrique e de D. Te
resa.": RETURN
 200 PRINT "mandou plantar o   p
inhal de Leiria?": RETURN
 250 PRINT "D. Dinis, um dos rei
s de Portugal.": RETURN
 300 PRINT "descobriu o caminhom
aritimo para a India?": RETURN
 350 PRINT "o navegador Vasco da
 Gama.": RETURN
 400 PRINT "descobriu o Brasil?"
: RETURN
 450 PRINT "Pedro Alvares Cabral
.": RETURN
 500 PRINT "foi Luis da Camoes?"
: RETURN
 550 PRINT "o maior poeta portug
ues detodos os tempos. Morreu em
 10 deJunho de 1580, em Lisboa."
 600 PAUSE 0: CLS : PRINT AT 10,
13;"acabou": PAUSE 0
9998 STOP
9999 SAVE "HISTORIA" LINE 10
```

Mais um *Totoloto*

Confessando que este género de rotina já tem «barbas», *José António Gama*, de Lisboa, manda, todavia, um *Totoloto*, que apresenta seis números entre 1 e 45, e ordenados, gerando conjuntos com alguma rapidez e ao toque de qualquer tecla. Aqui fica, de qualquer maneira:

```
 10 REM      ** TOTOLOTO **
 20 REM " JOSE ANTONIO GAMA "
 30 REM          * 1985 *
 40 PRINT AT 1,7; INVERSE 1;" T
 O T O L O T O "
 50 PAUSE 30
 60 PRINT AT 20,5;"prima qualqu
er tecla"
 70 PAUSE 0
 80 IF INKEY$=" " THEN CONTINUE

 90 BEEP .2,7
100 CLS
110 REM calculo numero aleatori
o
120 LET z=220
130 FOR i=1 TO 7
140 LET z=z+20
150 RANDOMIZE
160 LET x=RND*1000
170 LET x=x-INT (x)
180 LET x=INT (x*100)
190 IF x>45 THEN GO TO 160
200 IF x=0 THEN GO TO 160
210 GO SUB z
220 NEXT i
230 REM eliminacao de repetidos
240 LET a=x
250 RETURN
260 LET b=x: IF b=a THEN GO TO
160
270 RETURN
280 LET c=x: IF c=a OR c=b THEN
 GO TO 160
290 RETURN
300 LET d=x: IF d=a OR d=b OR d
=c THEN GO TO 160
310 RETURN
320 LET e=x: IF e=a OR e=b OR e
=c OR e=d THEN GO TO 160
330 RETURN
340 LET f=x: IF f=a OR f=b OR f
=c OR f=d OR f=e THEN GO TO 160
350 RETURN
360 REM ordenacao
370 IF a>b THEN GO SUB 440
380 IF b>c THEN GO SUB 460
390 IF c>d THEN GO SUB 480
400 IF d>e THEN GO SUB 500
410 IF e>f THEN GO SUB 520
420 IF a<b AND b<c AND c<d AND
d<e AND e<f THEN GO TO 550
430 GO TO 370
440 LET k=a: LET w=b
450 LET a=w: LET b=k: RETURN
460 LET k=b: LET w=c
470 LET b=w: LET c=k: RETURN
480 LET k=c: LET w=d
490 LET c=w: LET d=k: RETURN
500 LET k=d: LET w=e
510 LET d=w: LET e=k: RETURN
520 LET k=e: LET w=f
530 LET e=w: LET f=k: RETURN
540 REM impressao e som
550 PRINT AT 10,4;a
560 BEEP .1,0
570 PRINT AT 10,8;b
580 BEEP .1,2
590 PRINT AT 10,12;c
600 BEEP .1,4
610 PRINT AT 10,16;d
620 BEEP .1,5
630 PRINT AT 10,20;e
640 BEEP .1,7
650 PRINT AT 10,24;f
660 BEEP .1,9
670 REM caixilho
680 PLOT 25,102
690 DRAW 190,0
700 DRAW 0,-20
710 DRAW -190,0
720 DRAW 0,20
730 GO TO 40
```

Pequenas rotinas

Apresentamos, ainda, algumas rotinas enviadas pelo *Miguel Ângelo Calhau Algarvio*, de 13 anos, de Almada:

```
1Ø INPUT "IMPAR"; W
2Ø CLS
3Ø PLOT 127, Ø
4Ø DREW OVER 1; Ø, 175, PI ★ W
5Ø BEEP 2,5
6Ø GOTO 1Ø
```

Este programa faz que números correspondam a desenhos. Digitem números com *seis* ou *sete* algarismos. Se não quiserem os desenhos brilhantes, mudem a linha 4Ø para 4Ø DRAW Ø, 175, PI+W.

***

Este programa simula um corredor.

```
1Ø PRINT AT 5,14; "_O_"; AT 6,14; "[gráfico]"; AT 7,14; "[gráfico]";
   AT 8,14; "[gráfico]"
2Ø PRINT AT 5.14; "_O_"; AT 6, 14; "[gráfico]"; AT 7,14; "[gráfico]";
   AT 8,14; "[gráfico]"
3Ø GOTO 1Ø
```

= CORREDOR

***

```
1 — REM Caleidoscópio
1Ø FOR N=Ø TO 255 STEP 3
15 INK RN D ★ 8
2Ø PLOT Ø,Ø: DRAW N, 175
3Ø PLOT 255,Ø: DRAW—N, 175
4Ø PLOT Ø, 175: DRAW—N,—175
5Ø PLOT 255, 175: DRAW—N,-175
6Ø NEXT N
7Ø GOTO 1Ø
```

***

```
1 — REM Desenhar com quatro teclas
1Ø INK 2
2Ø PLOT 127,87
3Ø IF INKEY$="p" THEN DRAW Ø,2
4Ø IF INKEY$="l" THEN DRAW Ø,—2
5Ø IF INKEY$="z" THEN DRAW —2,Ø
6Ø IF INKEY$="x" THEN DRAW 2,Ø
7Ø IF INKEY$="1" THEN INK 2
8Ø IF INKEY$="2" THEN INK 7
9Ø IF INKEY$=" " THEN STOP
1ØØ PAUSE 1Ø
11Ø GOTO 3Ø
```

Pokes & Dicas

A correspondência continua um pouco atrasada, mas será em breve posta em dia, com um *Especial Férias* que não vai demorar muito — e que vem de encontro a desejos expressos por diversos leitores. Será uma secção com bastantes *pokes, dicas* e mapas e estamos certos de que vai agradar: e tanto que pensamos já, e ainda não saiu, em repeti-la durante as férias. Fiquem atentos.

Ultimamente, temos começado sempre com *dicas*, mas hoje inverte-se a ordem das coisas e avançamos com *pokes*, abrindo com os que mandou *Luís Miguel Matos*, de Olivais Sul, que tem o telefone 335882 e queria dar e receber ajudas, nomeadamente para *Future Knight, Ba zooka Bill* e *Pub Games*. E mandou:

— AVENGER — POKE 41619, 24 (energia inf.)
— WAR — POKE 38394, Ø
— TURBO ESPRIT — POKE 29893, Ø
— DAN DARE (POKE 39677, 49 : POKE 39678, 15Ø
— SOOBY DOO — POKE 29614, Ø
— COBRA — POKE 36516, 58
— MOLECULE MAN

```
1Ø CLEAR 24999 : LOAD ""
     CODE : LOAD "" SCREEN$
2Ø RANDOMIZE USR 23296
3Ø POKE 64585, Ø
4Ø RANDOMIZE USR 576Ø
```

Quanto às tuas *dicas* para *The Great Ecape* vêm já um pouco tarde (já publicámos bastante mais do que envias) e o mesmo sucede com *Sérgio Renato Madeira*, de Fátima, que mandou algumas *dicas* e *pokes*, de que aproveitamos:

— THE GREAT ESCAPE — POKE 24019, 16Ø
— DAN DARE — POKE 23974, 168

Para *Dan Dare*, ele mandou esta *dica*: os canhões podem ser destruídos se saltarem para cima deles; em espaços apertados, onde não se possa saltar, tentem abater um inimigo, quando este se encontrar por cima do canhão, porque aquele, ao cair, destruirá a arma; destruindo canhões ganham energia e há que apanhar munições para a arma; as bombas SDS têm uma forma cilíndrica e apanham-se saltando sobre elas.

Sérgio Madeira, enviou também uma resposta a *Vítor*, de Santa Iria de Azoia, com *dicas* e um mapa de *Nodes of Yesod*:

«Nós somos um explorador, enviado à Lua, onde os cientistas julgam estar um *Monolito*, que envia mensagens em código para outro ponto da galáxia, mas só reunindo os *alchiems* ele poderá neutralizar o objecto. Começamos na superfície lunar e devemos apanhar a toupeira que lá se encontra e que nos vai ser muito útil para perfurar passagens. São 8 os *alchiems* que é preciso apanhar; depois de todos apanhados, ir à sala do *Monolito*. Mas a tarefa, no entanto, não é fácil, porquanto as cavernas estão povoadas de estranhos e diversos seres, incluindo um outro astronauta, este vermelho, que rouba *um alchiem* cada vez que nos toca.»

Sérgio pede ajuda para *Atic Atac* (mapas) e *Grift from the Gods* (objectivo) e que lhe escreveram para Rua do Rosário, 28 — 2495 Fátima, para troca de jogos.

E segue um carregador para *Paper Boy*, mandado por *Marco Paulo Nunes*, de Silves. Quanto ao truque para *Dragontorc*, não estava muito inteligível. Repete, *OK?*

— PAPER BOY

```
1Ø LOAD "" CODE
2Ø FOR f = 65302 TO 65307
3Ø READ a : POKE f, a : NEXT f
4Ø POKE 6511Ø, 22 : POKE
     65111, 255
5Ø RANDOMIZE USR 65ØØØ
6Ø DATA 5Ø, 151, 187,
     195, 86, 5
```

Pedro A. M. Vila Verde, do Seixal, mandou estes:

— ARKANOID — POKE 38540, Ø
— OLLY AND LISSA — POKE 44372, Ø : POKE 44373, Ø : POKE 43995, 93 : POKE 43329, Ø : POKE 49931, 255 : POKE 49932, 92 : POKE 49370, 201
— STREET HAWK II — 39990, 91
— FAIRLIGHT II — POKE 35988, 201
— BREAKTHRU — não é POKE, mas um truque: nas opções, escolham *joystick» e, quando começarem o jogo, primam «Break Space» e «Caps Shift» e acabam.*

Luís Rodrigues, de São João do Estoril, mandou muito material, de que seleccionámos estes *pokes* e carregadores:

— ZUB — POKE 37473, 201
— AGENT X — POKE 26817, 201 (introduzi-lo na linha 1Ø, antes do RANDOMIZE USR 25ØØØ)
— MARBLE MADNESS — POKE 38579, Ø (introduzir na linha 4Ø, antes do RANDOMIZE USR)
— JUDGE DREDD

```
1Ø REM
2Ø CLEAR 24700
3Ø LOAD "" SCREEN$
4Ø LOAD "" CODE
5Ø POKE 24963, 24
6Ø RANDOMIZE USR 24736
```

— FEUD

```
 5 REM FEUD
1Ø CLEAR 24716 : LOAD "" CODE
2Ø REM INVULNERABILITY
25 POKE 47190, 201
3Ø POKE 44186, Ø : POKE 49043, 7
45 POKE 49210, 201
5Ø RANDOMIZE USR 41653
```

— TERRA COGNITA

```
1Ø  REM TERRA COGNITA
2Ø LOAD "" CODE 16384 : LOAD "" CODE
3Ø POKE 50615, Ø : POKE 50616, Ø : POKE 44486, Ø : POKE 45004, Ø
4Ø RANDOMIZE USR 3ØØØØ
```

O *Luís* mandou ainda uma *dica* para *Bazooka Bill*, dizendo que, se seguirem as direcções indicadas, acabarão o jogo (em que «C» = cima; «M» = meio; e «B» = baixo):

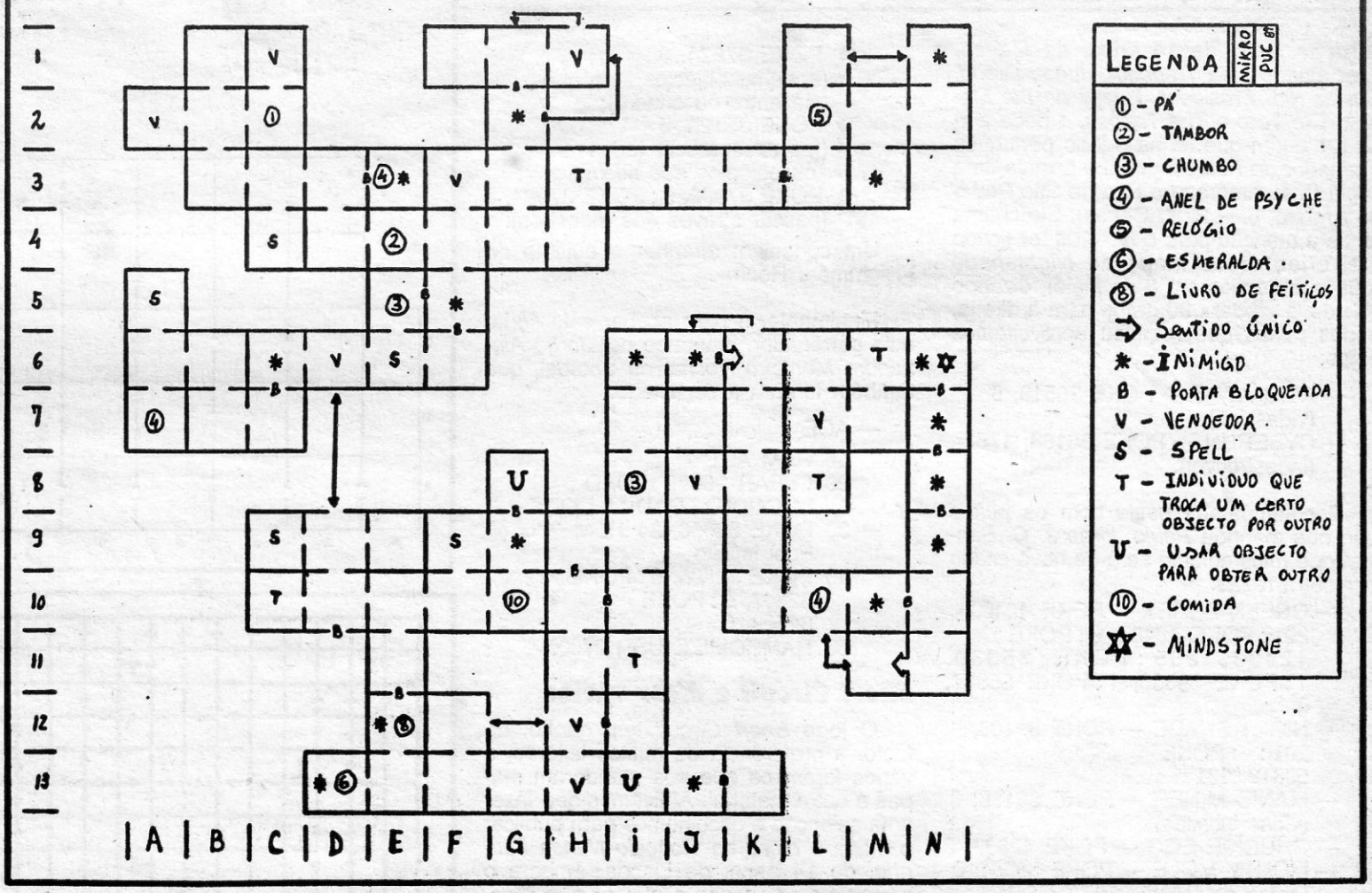
Na *cidade* — M, M, M, M, M, B, M, B, M, B.
Na *base aérea* — B, B, M.
Na *ilha de Leyte* — M, B, C, B, M, M, B.

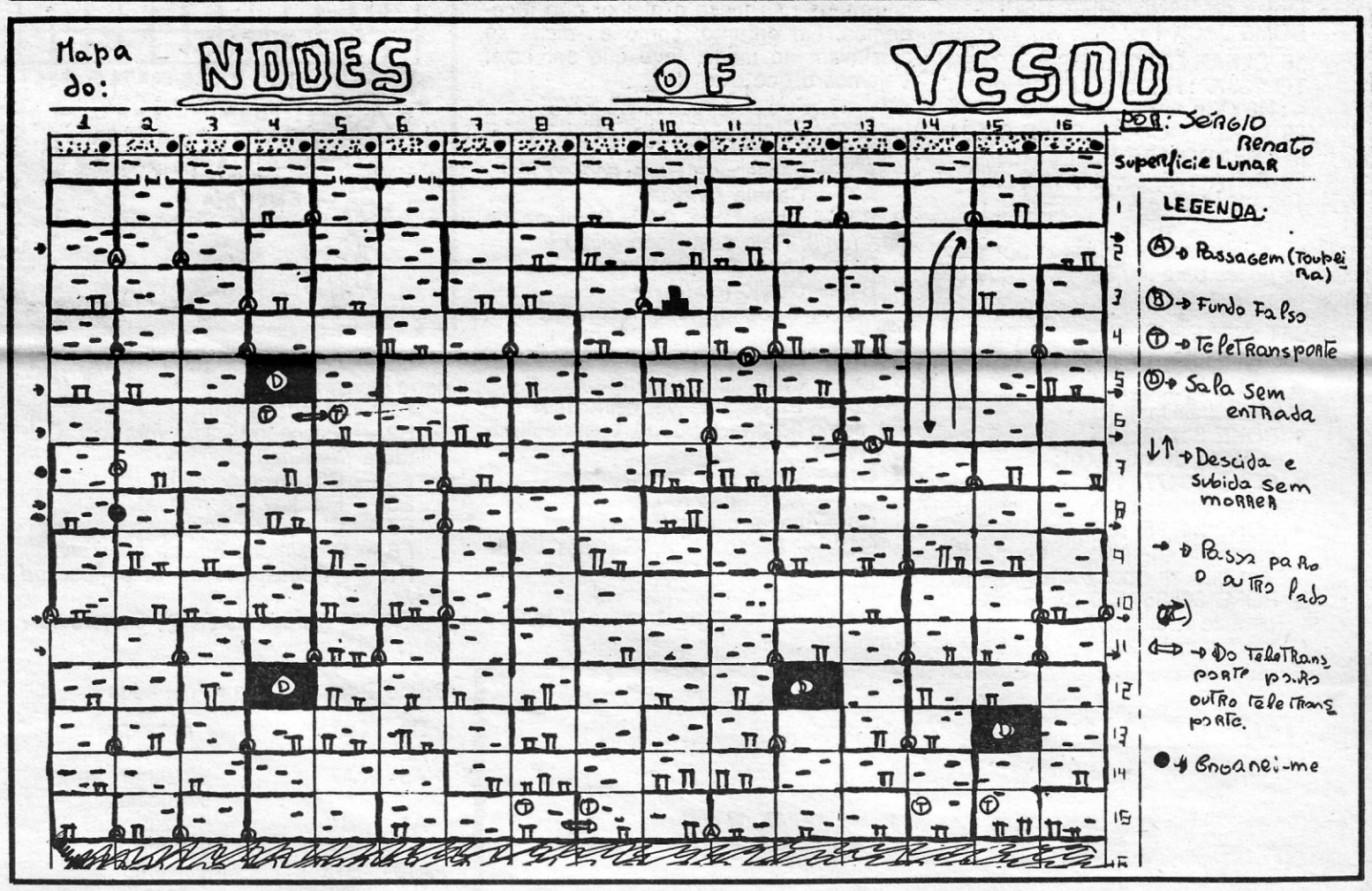
Os teus mapas ficam em *stand-by* e, quanto ao aviso que fazes sobre esta loja de computadores, deves compreender que não o podemos publicar. A Lei de Imprensa tem as suas exigências e, de qualquer forma, computadores com defeito podem comprar-se em muitos sítios e a responsabilidade nem sempre é da loja, ou raramente é. Este leitor, que mora na Rua Sacadura Cabral, L 23-4.º-A Galiza — 2765 São João do Estoril, pede ainda que lhe escrevam com ajudas para *Batman* e *Head over Heels*.

Mais *pokes* mandou *Carlos Eduardo de Assis*, que é a primeira vez que nos escreve e pede que alguém lhe diga como matar os cães e os morcegos em *Nosferatu*. E como os *pokes* são «velhinhos» e já os demos várias vezes, fica só este:

— ESKIMO EDDIE — POKE 24686, 24 : POKE 24687, 76

(Continua na pág. seguinte)





VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

João Reis, de 14 anos, de Oeiras, quer ajudas para *Trapdoor, Judge Dredd, Custar Kid, President, Heavy on the Magick, Ole Toro* e *The Tripods*, e pede ainda a alguém que tenha o jogo português *Treinador de Futebol* que lhe arranje uma cópia (a sua morada é Rua de São Pedro do Areeiro, 6 — 2780 Oeiras). Ele chama ainda a atenção para o facto de ter ficado mal orientado o mapa de *Nightshade* (que publicámios em 8 de Maio), dizendo que deve «rodar» 90 graus para a direita, e dos *pokes* que mandou aproveitamos estes:

— ATIC ATAC — POKE 36519, Ø (vidas inf.)
— CYBERUN — POKE 36168, 175 (indestrutível).

E continuamos *nesta* com os *pokes* que nos mandou *Paulo Jorge J. C. Santos*, que mais adiante será de novo citado por outra razão.

— GREEN BERET — POKE 42400, 201 ; POKE 42437, Ø : POKE 42438, 255 : POKE 35339, 1 : POKE 35338, 1 : POKE 35337, Ø
— NIGHT-SHADE — POKE 52186, 201 : : POKE 50612, 201
— MANIC MINER — POKE 35136, Ø (vidas infinitas)
— CHUCKIE EGG — POKE 42837, Ø
— MONTY MOLE — POKE 38004, Ø (antes do RANDOMIZE USR(
— BOMB JACK I

```
10 CLEAR 29877 : FOR n = 23371
TO 23377 : READ a : POKE n,
a : NEXT n
20 LOAD "" CODE : POKE 65534,
91 : RANDOMIZE USR 65465
30 DATA 175, 50, 64, 195,
195, 75, 193
```

Bem, e igualmente enviados por este leitor, os *pokes* para *Jet Set Willy*, que há muito não dávamos:

— JET SET WILLY (fazer MERGE "" e introduzir na linha 35)

- POKE 35899, Ø (vidas infinitas);
- POKE 34778, 255 (a Maria desaparece);
- POKE 36477, 1 (cair de qualquer altura);
- POKE 34795, n (substituir «n» pelo n.º do quadro em que se quer começar);
- POKE 36635, 239 (permite a utilização do Interface 2);
- POKE 37874, Ø (apanhar objectos logo que se entra no quadro);
- POKE 35123, Ø (faz desaparecer todos os objectos que se movem);
- POKE 37982, Ø : POKE 37994, Ø (passar através dos monstros).

Um conselho: apanhar o objecto do «Nightmare Room».

Finalmente, e para acabar esta série, este carregador, mandado por *Jorge Alexandre Monteiro Rocha*, de Setúbal, que também tornará a ser citado:

— ACE

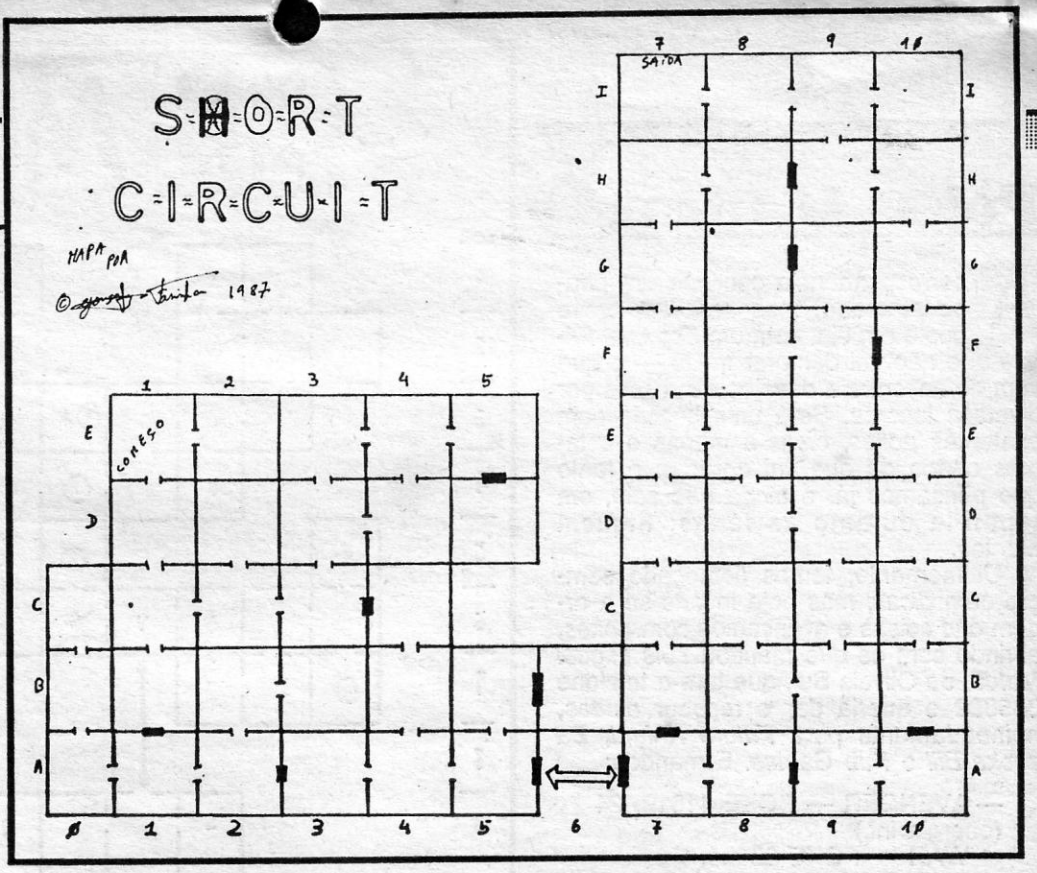
```
10 REM ACE
20 CLEAR 26999 : LOAD
"" CODE : LOAD "" CODE
30 POKE 38056, 24 :REM
Fuel infinito
40 POKE 32506, Ø : POKE
32507, Ø : POKE
32508, Ø
50 RAMDOMIZE USR 27000
```

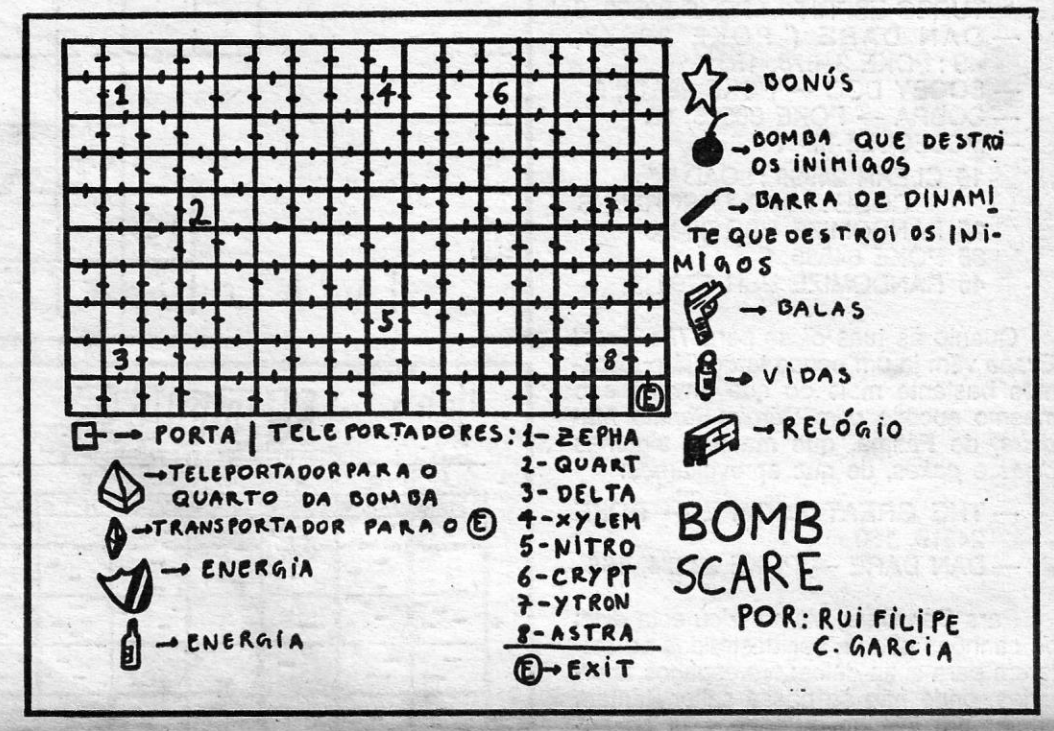
Short Circuit e *dicas* várias

O jogo *Short Circuit* tem ganho, de facto, a preferência de muitos leitores, e vários foram os que nos mandaram mapas e outro material. Aí tivemos que fazer uma selecção e escolhemos para publicar o mapa e *dicas* de *Gonçalo Nunes Farinha*, de 14 anos, de Lisboa, embora o seu mapa não fosse o melhor que recebemos. No entanto, como as *dicas* se ajustavam ao mapa, teve que ser este. Vejamos o que diz:

«O que se pode encontrar nas salas e como passar as portas fechadas:

A0 — Passaporte Rosa *(locked file)*
A7 — Caneta *(drawer)*
B0 — Abre latas *(bin)*, Chávena de café *(unit)*, Rato assustado *(sink)*
B3 — Lancheira *(workbench)*
B4 — Queijo *(unit)*
B6 — Passaporte cinzento *(locked drawer)*
B7 — Lápis *(sofa)*
B9 — Calculadora *(terminal)*
C0 — Passaporte vermelho *(secretária)*, Jump hardware *(robot)*, Laser software *(robot)*
C1 — Vídeo *(secretaria)*
C7 — Abre latas *(unit)*
C8 — Laser circuit *(caixa)*
C10 — Disco *(bin)*, Garrafa verde *(unit)*
D2 — Macaco *(workbench)*
D4 — Passaporte branco *(loocked drawer)*





D5 — Chave do Drawer *(drawer)*, Cigarro *(terminal)*
E1 — Moeda *(palm)*
E2 — Passaporte azul *(drawer)*, Calculadora *(terminal)*
E3 — Clip *(workbench)*
E5 — File key *(secretaria)*
F7 — Clip *(book unit)*
F8 — Passaporte branco *(workbench)*
F10 — Passaporte de ouro *(loocked drawer)*
G10 — Abre latas *(unit)*, Garrafa verde *(sink)*

Como Passar Portas Fechadas

De	Para	Usar passaporte
A2	A3	branco
A5	A7	cinzento
A8	A9	vermelho
A1	B1	azul
A7	B7	vermelho
A10	B10	cinzento
B5	B6	rosa
C3	C4	vermelho
D5	E5	rosa
F9	F10	ouro
G8	G9	rosa
H8	H9	serviço do robot

Este leitor mandou também o seguinte truque para passar até ao 4.º nível de

— ENDURO RACER — carregar em «Symbol Shift» e «L»

Um mapa bastante bem desenhado, mas só da zona de começo, foi mandado por *Paulo Jorge Santos*, e contribuições nesta área vieram também de *Nuno Miguel Rocha Veríssimo*, de Setúbal, e do grupo *Erisoft*, da Ericeira, que mandou também material, mas pouco claro, sobre *Quazatron*. Podem especificar melhor, para benefício de todos?

E, para terminar com este grupo de leitores, a *dica* sobre *Eagle's Nest*, mandada por *Jorge Rocha*:

Quando escolher a missão de rebentar o castelo; vá até ao andar mais alto e, quando encontrar um detonador ao pé de muitos explosivos (cuidado para não os rebentar), dispare contra ele e aparecerá a mensagem «Detonastor actived».

Se a missão for de salvar um dos sabotadores prisioneiros na fortaleza, tenha cuidado quando o encontrar, porque ele faz exactamente os mesmos movimentos do nosso soldado e, se não tiver atenção, ele até é capaz de encravá-lo em algum sítio, e depois não há outra solução senão abortar o jogo.

Respostas tardias

Para finalizar, respostas e referências já um pouco tardias a alguns leitores.

Começamos por *Manuel Luís Marreiros da Cruz*, de Algés: o teu material irá sendo publicado aos poucos.

O *David Carlos Lopes*, de Vila Franca de Xira, mandou um mapa de *Astérix* (não está famoso, sabes) e tem dúvidas quanto a meter POKES. Repetindo e resumindo, uma vez mais: se o carregador *(header)* do jogo «abrir» com LIST, tendo feito MERGE "", óptimo, metes o POKE antes do RANDOMIZE USR; se não «abrir», terás que tentar ver a listagem; podes também usar os carregadores que aqui publicamos, substituindo o *header* do jogo. Em qualquer caso, muitas vezes os *pokes* não entram, porque temos uma versão diferente.

O *João M. C. Marques*, de Cascais, quer ajuda para resolver *Aliens*. Venham *dicas*.

O *Nuno Filipe Lourenço Gonçalves*, morador na Rua Tristão Vaz, 31-2.º-Dt.º — 1400 Lisboa, gostava que alguém lhe mandase *dicas* e *pokes* para *Saboteur II*, e pede ainda que lhe digam qual a finalidade de *Double Take*.

O *Rui Silveira* (telefones

TOP «A CAPITAL»

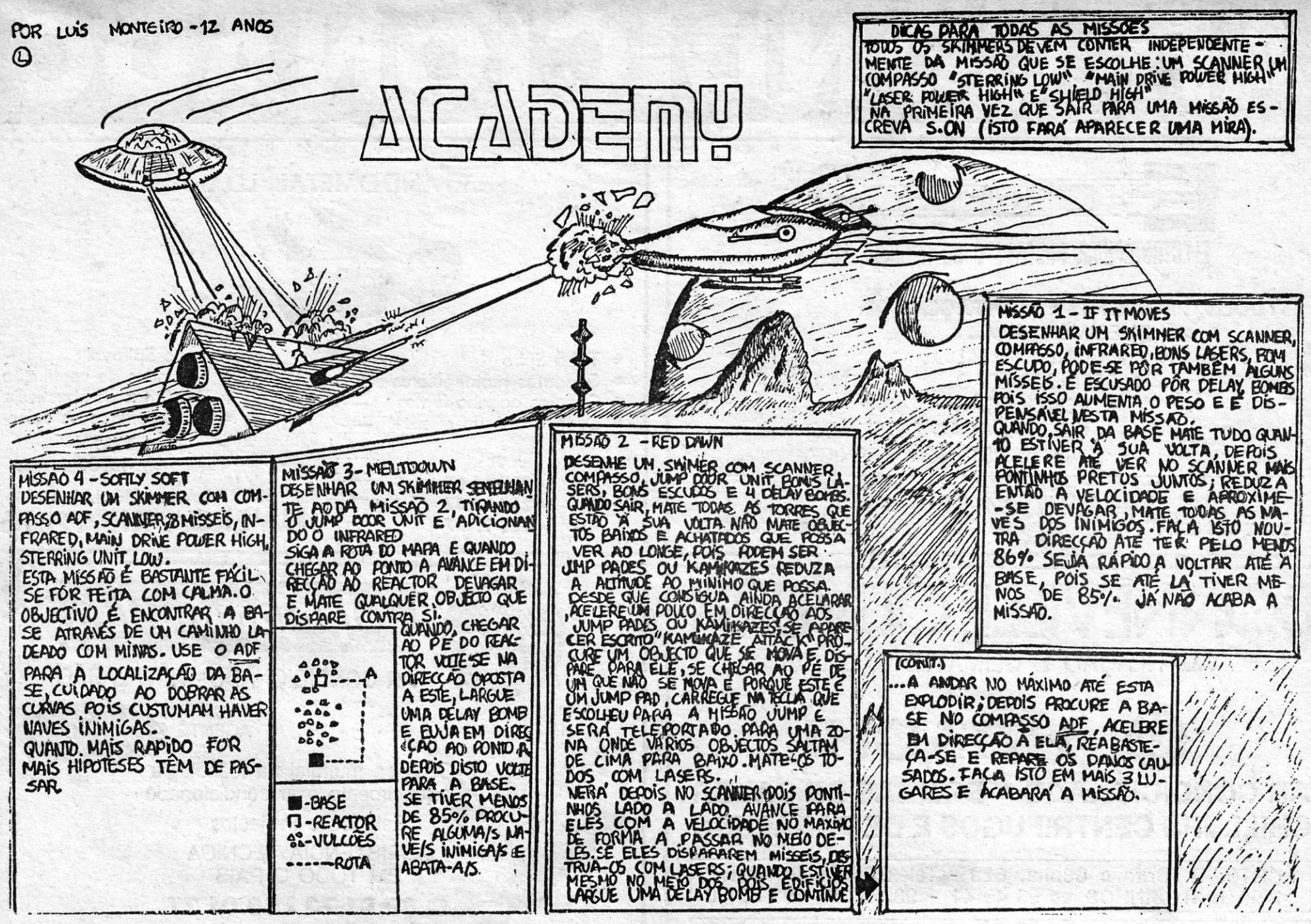
OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — ARCANOID
2.º — KRAKOUT
3.º — SABOTEUR II
4.º — ENDURO RACER
5.º — WORLD GAMES
6.º — BARBARIAN
7.º — SCALEXTRIC
8.º — GUN RUNNER
9.º — AGENTE X
10.º — NEMESIS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POR LUIS MONTEIRO - 12 ANOS



574045 ou 573044, extensão 126, nas horas normaos de expediente) anda desesperado por instruções para *Beta Basic 1.0, Mega Basic 3.0, Art Studio* e *Formula One*. Alguém o pode ajudar?

O *Ricardo Alexandre Correia*, de Vale da Amoreira, Barreiro, pede ajuda para *Mordon's Quest*: como vencer o gladiador, onde está o *aqualung* e como entrar no quarto protegido pela barreira invisível?

Por piar, *Humberto Gonçalves Alexandre*, de Olhão, arranjou-nos um problema. Já várias vezes temos aqui escrito que não temos possibilidades de responder pessoalmente aos leitores, mesmo que enviem selos ou cartas seladas para resposta. Tentem compreender que, de facto, seria impossível não seguir este princípio — pelo que as respostas são sempre dadas nesta secção. Ora *Humberto* meteu uma nota de 50 escudos na carta, para lhe responderemos, pelo que os oferecemos ao primeiro cego que encontrámos na rua a pedir. Quanto à informação que pedes sobre os *Amstrad*, alertamos-te, para já, neste sentido: o *software* que existe é pouco e, provavelmente, só em Lisboa poderás encontrá-lo. É uma aquisição que, neste momento, não te aconselhamos por várias razões, designadamente a reduzidíssima lista de jogos disponíveis. Se pretendes uma máquina com melhores capacidades de som e gráficos que o Spectrum, tenss, por exemplo, as MSX e os Atari, sem falar já do Spectrum Plus 3 que, mais dia, menos dia, vai aparecer por aí. Pensa bem antes de te meteres nalguma «aventura».

E é tudo por hoje, esperamos dar mais *dicas* para a semana. Bons jogos, entetanto.

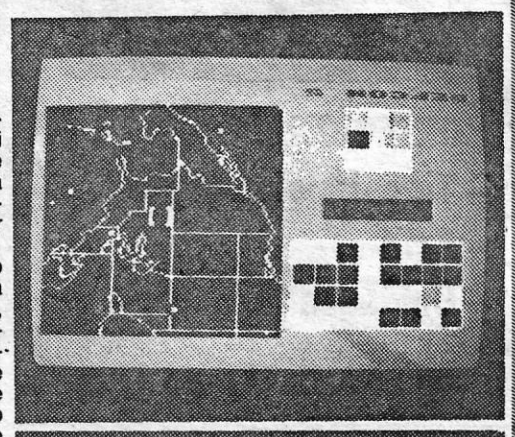
POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Atari

«GUERRA DAS ESTRELAS» E MÍSSEIS DE «CRUZEIRO»

TÍTULO: *Sentinel*
MÁQUINA: Atari



O título é o mesmo de um jogo para Spectrum recentemente aparecido, e de que já aqui falámos, mas a semelhança acaba aí, porque nada tem a ver esta «sentinela» com a outra, a história reflecte os conceitos de ameaça dos Estados Unidos e é este país, claro, que o jogador deverá defender dos ataques inimigos.

É curioso o jogo pôr em «prática» o conceito tão caro a Reagan e ao Pentágono da Iniciativa de Defesa Estratégica, ou «Guerra das Estrelas», também chamada, já que as «sentinelas» são satélites aos quais cabe eliminar os mísseis disparados contra os EUA. As torres de lançamento de mísseis situam-se na Europa Ocidental, Norte de África e, obviamente, em países socialistas, e o *écran* mostra a parte correspondente do globo terrestre, vendo-se em órbita, no horizonte, os satélites. Deslocando um cursor e premindo *fire*, trata-se de destruir não só os mísseis em voo, mas também as respectivas bases. O *écran* com que termina o jogo mostra o território dos EUA e o desaparecimento das cidades atingidas.

Sentinel, diga-se, pouco vale como jogo, os gráficos são bastante primitivos e o próprio desenvolvimento do programa não ajuda a entusiasmos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE (1-10): 4
CONSELHO: A evitar

E a guerra continua...

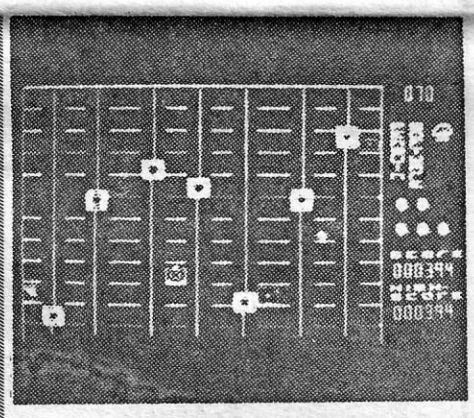
TÍTULO: *Computer War*
MÁQUINA: Atari

No género de *Sentinel* temos também *Computer War*, este mais elaborado e exigindo maior habilidade por parte do jogador. Neste, trata-se de defender alvos situados no território dos EUA de ataques executados por meio de mísseis «cruzeiro», abatendo estes antes de atingirem os seus objectivos. Se isto acontece, os EUA respondem ao ataque, ficamos com uma «guerra termonuclear global nas mãos» e adeus jogo e planeta Terra.

O primeiro *écran* do jogo mostra o mapa dos EUA e pontos luminosos, que são os mísseis a caminho. Rodeando um destes pontos com o cursor, e premindo *fire*, muda-se de *écran* e, aí, um grande bloco-cursor indica o sinal de radar (convém ter o som do televisor ligado, para ouvir os *bips*, porque é a cadência destes que mostra se o míssil está próximo ou não). O míssil está bem desenhado, desloca-se com grande rapidez, dá voltas, para se furtar ao ataque, e a princípio não é fácil abatê-lo, pelo menos enquanto não lhe «apanhamos» as «manhas». De qualquer forma, destruir os quatro mísseis do primeiro nível é tarefa complicada, já que não se pode perder muito tempo com cada um.

Computer War tem gráficos mais bem executados, «agarra» mais o jogador e pode proporcionar algum divertimento.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Inicial 7
CONSELHO: Ver antes de comprar



ELEVADORES QUEREM PERÍCIA

TÍTULO: Spy's Demise
MÁQUINA: Atari

Faz lembrar outros programas, *Spy's Demise*, e o primeiro que ocorre é *Elevator Repairman*, que tem concepção praticamente igual. O jogo exige, sobretudo, perícia e bom golpe de vista e, apesar de se dirigir essencialmente aos mais novos, poderá despertar algum interesse noutros utilizadores de mais idade.

Há várias plataformas, dispostas paralelamente, enquanto verticalmente sobem e descem elevadores: o objectivo é fazer com que a personagem vá de um extremo a outro da plataforma, apanhando objectos nalgumas, sem ser atingido pelos elevadores. Parece fácil, e de facto é, ao menos no princípio, mas calcular devidamente o sobe-e-desce dos elevadores e o movimento lateral do *sprite* complica-se, à medida que vamos subindo. Pode-se usar *joystick* ou teclas de cursor e *Spy's Demise* revela-se um bom entretenimento.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): Inicial 3
CONSELHO: A comprar